



## ADVARSEL!

Inden du begynder at spille, skal du læse vigtige sundheds- og sikkerhedsoplysninger i brugerhåndbogen til Xbox 360™ og eventuelle brugerhåndbøger til eksternt udstyr. Gem alle brugerhåndbøger, så du altid kan slå op i dem. Du kan finde oplysninger om erstatningshåndbøger på [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) eller ved at ringe til Xbox Kundesupport (se bagsidens inderside).

## Vigtige sundhedsoplysninger om spil af videospil

### Lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Sid længere væk fra fjernsynsskærmen.
- Brug en mindre fjernsynsskærm.
- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge, før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

# INDHOLD

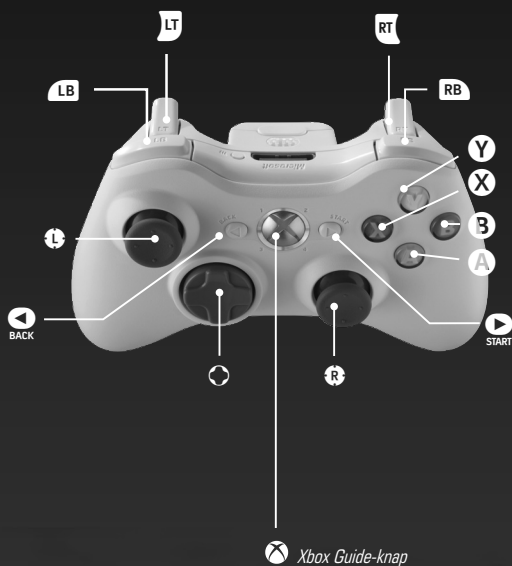
---

KOMMANDOOVERSIGT	2
VELKOMMEN TILBAGE, KOMMANDØR	3
SÅDAN SPILLER DU	3
SPILSKÆRMEN	4
GRUNDLÆGGENDE GAMEPLAY	6
TAKTIK FOR ØVEDE	11
SPILDELE	14
KOBLE TIL XBOX LIVE	17
GARANTI & KUNDESUPPORT	19

Besøg EA™ online på [www.ea.com](http://www.ea.com)

## XBOX 360 CONTROLLER

---



# KOMMANDOOVERSIGT



## KOMMANDOER - VALG OG STYRING

Handling	Styring
Vælg alle enheder på skærme	<b>LT</b> + <b>A</b>
Vælg hele hæren	<b>LT</b> + <b>A</b> <b>A</b>
Tilføj enhed(er) til valgte	<b>LB</b> + <b>A</b>
Vælg enhedstype på skærmen	<b>RB</b> + <b>A</b>
Vælg enhedstype fra hele hæren	<b>RB</b> + <b>A</b> <b>A</b>

# VELKOMMEN TILBAGE, KOMMANDØR

Den tredje Tiberium-krig er begyndt.

I året 2047 er den lange kamp mellem lys og mørke, mellem de allierede nationer under Global Defense Initiative (GDI) og den hemmelighedsfulde supermagt kendt som The Brotherhood of Nod, begyndt at sprede død og ødelæggelse på hele planeten. Begge sider kæmper over Tiberium, en gådefuld, grøn krystalart af fremmed oprindelse, der er både ufatteligt rigt på ressourcer og den største miljøkatastrofe nogen sinde. Der kunne ikke være mere på spil - den side, der kontrollerer Tiberium, afgør menneskehedens skæbne og fremtiden for planeten Jorden. Men denne globale krig mellem GDI og Nod er kun begyndelsen. Menneskeheden vil snart opdage, at den ikke er alene i verdensrummet... - og at den ikke er den eneste race, der er interesseret i at høste Tiberium.

## SÅDAN SPILLER DU

Tryk på  for at gå til hovedmenuen.

### HOVEDMENU

Start et single player- eller multiplayer-spil, tilpas indstillingerne og meget mere.

#### TRÆNINGSLEJR (BOOTCAMP)

Vælg dette menupunkt for at lære, hvordan du spiller *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

#### SINGLE PLAYER

Start eller fortsæt en kampagne som GDI eller The Brotherhood of Nod. Bemærk: Du skal gennemføre den første GDI-krigskampagne for at låse op for Nod-kampagnen.

#### XBOX LIVE INDSTILLINGER

Spil med op mod tre modstandere via Xbox Live.

Tilpas indstillingerne for lyd, skærmen og kommandoer eller se spillets credits.

#### (OPTIONS)

#### AFSLUT (QUIT)

Afslut spillet.

#### FILM (MOVIES)

Se filmklip, som du løbende låser op for i spillet.

### INDSTILLINGER (OPTIONS)

Vælg INDSTILLINGER (OPTIONS) i hovedmenuen for at angive indstillinger.

#### LYD (AUDIO)/ SKÆRM (VIDEO)

Bevæg skydebjælkerne for at tilpasse skærmens lysstyrke, lydstyrken for musik, effekter, stemmeskuespil, baggrundslyde og i film.

#### SPILINDSTILLINGER (GAME SETTINGS)

Bevæg skydebjælken for at tilpasse skærmens scroll-hastighed eller slå helbredsmålere, værktøjstips og andet til eller fra.

#### STYRING (CONTROLS)

Se et diagram over controlleren og kommandoer.

#### XBOX LIVE- INDSTILLINGER (SETTINGS)

Vælg den foretrukne hær, der skal benyttes i Xbox Live-kampe eller tilpas indstillingerne for Xbox Vision Cam.

#### CREDITS

Se, hvem der har været med til at lave *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*™.

# SPILSKÆRMEN



## KAMPVINDUE (BATTLE WINDOW)

I kampvinduet kan du bygge og placere bygninger, manøvrere rundt med dine enheder og beordre dem til angreb, benytte specialangreb og meget mere. Du kan kun se en del af det samlede kort i kampvinduet.

- ▲ Hvis du vil scrolle kampvinduet, skal du bevæge i den retning, du vil scrolle. Derefter begynder kampvinduet at scrolle i den valgte retning. Slip for at holde op med at scrolle.
- ▲ Bevæg for at zoome ind.

## KRIGSTÅGE (THE FOG OF WAR)

Hver enhed har en synsfelt; i kampvinduet kan du se det område, dine enheder kan se. De områder af kortet, der ikke er inden for dine enheders synsfelt, er dækket af en halvgennemsigtig tåge, der kaldes for **Krigståge (Fog of War)**. Tågen skjuler fjendtlige enheder og bygninger og afslører kun terrænet og civile bygninger. Krigstågen fjernes når dine enheder vender tilbage til området igen.

I enkelte Kampagne-missioner (Campaign) dækker et ekstra lag - et sort tæppe (**Shroud**) – udforsket terræn. I takt med at du udforsker terrænet fjernes dette tæppe, så du kan se terrænet, bygninger og enhederne under det. Når tæppet først er fjernet, vender det ikke tilbage. Alt, der befinder sig uden for dine enheders synsfelt, er stadig dækket af krigstågen. Krigstågen fjernes når dine enheder vender tilbage til området igen.

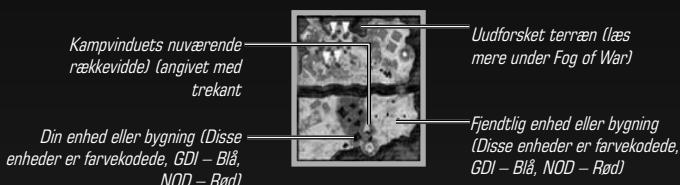
## KOMMANDOBJÆLKE (COMMAND BAR)

Brug kommandobjælken til at administrere din base og dine enheder. Uanset hvor du er på kortet, og hvad du ser i kampvinduet, kan du bygge nye enheder og bygninger via kommandobjælken. Du behøver ikke centrere kampvinduet på din base, hver gang du vil bygge.


- ▲ Kommandobjælken indeholder et **Informationsvindue (Information Window)**, hvor du kan se informationer om de valgte enheder, bygninger og andet. Hvis du vil vide mere om de ikoner, der bliver vist i kommandobjælken, skal du placere markøren over ikonet.

## RADARKORT (RADAR MINI-MAP)

Din radar over slagmarken bliver også vist i kommandobjælken. Hold øje med din radar, da den ofte afslører fjendtlige troppebevægelser før du selv får øje på dem i kampvinduet. Vær dog opmærksom på, at din radar under bestemte omstændigheder bliver slået fra.



## OBJECTIVES (MÅL) (CAMPAIGN ONLY (KUN I KAMPAGNE))

Tryk på  for at åbne menuen Mål (Objectives) og se dine missionsmål. Du skal gennemføre alle hovedmål for at gennemføre en mission. (Bemærk, at dine hovedmål kan ændre sig i løbet af en mission.) Du afgør selv, om du vil prøve kræfter med eventuelle bonusmål, men gennemførelsen af dem giver dig ekstra ressourcer eller andre former for belønninger.

**Tip:** Missionen afsluttes automatisk med sejr, når du har gennemført alle mål. Hvis du gerne vil gennemføre bonusmål, skal du sørge for at gøre det, mens du stadig mangler at gennemføre minimum ét hovedmål.

# GRUNDLÆGGENDE GAMEPLAY

Det følgende overblik er skabt med henblik på at få nye spillere opdateret om, hvordan man spiller *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

## BYGNING AF BYGNINGER

Typisk starter du en mission med kun en Byggeplads (Construction Yard). Begynd at bygge resten af din base med det samme.

### Sådan bygger du en bygning:

1. Vælg din Byggeplads (Construction Yard). De bygninger, som byggepladsen kan opføre, bliver vist som ikoner i Kontekstvinduet (Context Window) i Kommandobjælken (Command Bar).  
**Bemærk:** Hvis et ikon er gråmarkeret, er det enten fordi du ikke har tilstrækkeligt med ressourcer til at købe det eller ikke de rette ressourcer eller teknologier.
2. Vælg ikonet af den bygning, du ønsker at opføre. En timer bliver vist over ikonet. I takt med at timeren tæller ned, bliver de credits, som bygningen koster at opføre, trukket fra. Når timeren er færdig med at tælle ned, blinker bygningens ikon, hvorefter du kan placere den.  
**Bemærk:** Hvis du løber tør for credits under opførelsen af en bygning, bliver arbejdet indstillet indtil du få flere credits på kontoen. Opførelsen fortsætter automatisk, så snart du har credits igen.
3. Bevæg markøren hen til den position i kampvinduet, hvor du ønsker at placere bygningen. (Du vil bemærke, at din markør forvandles til et gennemsigtigt billede af bygningen.) Du skal placere bygningen på din bases område, der defineres af de cirkulære områder, hver bygning danner. Hvis bygningen, du ønsker at opføre, bliver vist med rødt, kan du ikke placere den det ønskede sted.
4. Når du har besluttet dig for et sted, kan du trykke på **A** for at påbegynde opførelsen af bygningen.
5. Du annullerer opførelsen ved at trykke på **B**.

## TRÆNING AF ENHEDER

Når du opfører bygninger som eksempelvis en Kaserne (Barracks) eller Krigsfabrikker (War Factories), kan du bruge dem til at træne enheder med.

**Bemærk:** Før du kan træne enheder, skal du bygge Kaserne (Barracks) (GDI), Hand of Nod (Brotherhood of Nod) eller Portal (Scrin). Vi vælger at bruge begrebet **kaserne** for alle tre fraktioner i denne manual.

### Sådan træner du enheder:


1. Tryk på **A** over din Kaserne (Barracks) (eller anden bygning, der producerer enheder) for at vælge den.
2. Tryk på **U** og hold den nede for at åbne menuen Enheder (Units). De enheder, du kan træne, bliver vist.
3. Vælg ikonet af den enhed, du ønsker at træne. En timer angiver, hvor lang tid det tager at træne enheden.  
**Bemærk:** Du kan vælge ikonet igen og beordre en produktion af flere enheder. Et nummer på ikonet viser, hvor mange enheder, der er i produktionskøen.
4. Når enheden er færdig, forlader den bygningen og melder sig til tjeneste.



## FORSYN DIN BASE MED ENERGI

Din base kræver en stabil energiforsyning for at være operationsdygtig. I takt med at tilføjer flere bygninger til din base, har du også brug for en større energiforsyning. Hvis din base ikke har en tilstrækkelig energiforsyning, vil der ske følgende: din radar går offline, din bases forsvarssystemer ophører med at virke og den hastighed, hvormed du bygger nye bygninger og træner enheder, bliver reduceret. Så snart du sørger for en tilstrækkelig energiforsyning, forsvinder alle disse effekter. Din Byggeplads (Construction Yard) genererer en lille mængde energi, men du skal bygge Kraftværker (Power Plants) for at producere mere. Når et kraftværk er bygget, vokser Energimåleren (Power Meter).

- ▲ Kig på energimåleren for at se den totale mængde energi, der er tilgængelig, og hvor meget du bruger af den.

**Bemærk:** Hvis du ikke har en tilstrækkelig energiforsyning, kan du vælge at lukke ned for en eller flere af dine bygninger. Det gør du ved at vælge en bestemt bygning, trykke på  og holde den nede, og derefter vælger Luk ned-punktet (Power Down) på Kommandobjælken (Command Bar). Vær dog opmærksom på, at de bygninger, du lukker ned, er *fuldstændig inaktive*. Det betyder for eksempel, at du ikke længere kan træne enheder, hvis du har lukket din Krigsfabrik (War Factory) ned. Bygninger, der er ramt af EMP-våben, opfører sig som om de er lukket ned.

## RESSOURCER

Det koster credits at træne enheder, opføre bygninger, researche opgraderinger og bruge specialkræfter. Når du vælger en genstand eller handling, der kræver credits, bliver omkostningerne løbende trukket fra din konto indtil hele beløbet er betalt. (Særrangreb (Support Powers) trækker credits fra på én gang.)

- ▲ Du starter et normalt spil med nok credits til at bygge de mest grundlæggende bygninger og træne enheder. Du skal dog tjene flere credits, hvis du har forhåbninger om at være den, der afslutter kampen.
- ▲ Hvis du vælger at udføre en handling, der kræver credits, og derefter løber tør for penge, bliver handlingen indstillet indtil du tjener flere credits.
- ▲ Du tjener credits ved at opspore Tiberium og bygge et Raffinaderi (Refinery) i nærheden. Når du bygger et raffinaderi, får du automatisk en Harvester, der automatisk opsporer og høster Tiberium, der derefter bliver konverteret til credits. Når du bygger et raffinaderi i nærheden af Tiberium, tager det helt automatisk din Harvester mindre tid at høste ressourcer.

## OPGRADERING AF TEKNOLOGI

Bygninger som eksempelvis Teknologicenteret (Tech Center) kan researche nye teknologier, der forbedrer dine enheder. Når en teknologi er researchet, påvirker opgraderingen øjeblikkeligt alle enheder på de enhedstyper, hvor den kan anvendes - herunder de enheder, der allerede befinder sig på slagmarken.

- ▲ Du udvikler en opgradering ved at vælge en bygning og derefter opgraderingsikonet i Kommandobjælken (Command Bar). Det koster tid og credits at udvikle en opgradering, præcis som med konstruktionen af bygninger og træningen af enheder.



## ENHEDER, BYGNINGER OG SÆRANGREB

Kendetegnet ved enhver god kommandør er en grundig og omfattende viden af det tilgængelige arsenal.

### SÆRANGREB (SUPPORT POWERS)

Særangreb er specielle manøvrer, der er unikke for den fraktion, du kæmper for. De bliver vist som ikoner på Særangreb-menuen (Powers) ved siden af minikortet. Tryk på **A** på Særangreb-ikonet for at åbne Kommandobjælken (Command Bar) for særangreb, og tryk derefter på **OK** for at navigere rundt på kommandobjælken.

- ▲ Hver gang du benytter et særangreb, er der en nedkølingsperiode, før du kan bruge det igen.
- ▲ Særangreb bliver automatisk låst op, når du opfører den bygning, særangrebet er knyttet til.

### OPGRADERINGER (UPGRADES)

Mange enheder kan opgraderes med forskellige former for teknologier, herunder avancerede våben og nye færdigheder.

- ▲ Du kan opgradere en enhed, når du har researchet opgraderingen i den specifikke fraktionsbygning. Vælg den rigtige bygning og vælg ikonet, der repræsenterer den ønskede opgradering. Omkostningen bliver trukket fra dine credits og opgraderingen bliver researchet.

**Bemærk:** Selv efter du har researchet en opgradering, skal bygningen, der foretog researchdelen, være funktionsdygtig, hvis du vil have glæde af opgraderingen. Hvis bygningen bliver ødelagt, skal du opføre den igen for at få glæde af opgraderingen.

### EVNER (ABILITIES)

Evner er specialmanøvrer, der er specifikke for de enkelte enheder, og bliver aktiveret af spilleren. I modsætning til de fleste særangreb, koster de fleste evner ikke ressourcer, når de bliver brugt (enkelte gør dog). De har dog oftest en nedkølingsperiode, før de kan benyttes igen. Nogle evner skal researches, før de kan benyttes.

## SÅDAN KONTROLLERER DU DINE STYRKER

En god kommandør ved, hvornår han skal beordre tropperne til at stå fast, foretage en strategisk tilbagetrækning eller storme ind i kampens hede. Læs videre om, hvad det kræver for at lede dine tropper til sejr.

## GRUNDLÆGGENDE STYRING AF ENHEDER

#### Bevægelse

Du flytter en enhed ved at starte med at vælge den. Bevæg derefter din markør hen til det ønskede punkt i kampvinduet og tryk på **A**. De fleste enheder, der er på vej til et angivet punkt, skyder automatisk på fjender, der er inden for synsvidde.

#### Angreb

Du angriber en fjende ved at vælge dine enheder og derefter dit mål ved at trykke på **A**.

#### Samlingspunkter

Du angiver et samlingspunkt, hvor alle enheder trænet fra en bygning samles, ved at vælge bygningen; angiv derefter, hvor samlingspunktet skal være, ved at trykke på **A**. Bemærk: Når du har angivet et samlingspunkt, vil dine nytrænede enheder, der forlader kasernen, gå direkte til det sted.



## KAMPSTILLINGER

Angiv dine enheders kampstillinger for at bestemme, hvordan de skal kæmpe. Der er adskillige valgmuligheder at vælge mellem.

- ▲ Du skifter en gruppes kampstilling ved at vælge gruppen af enheder; vælg derefter den ønskede kampstilling i Kommandobjælken (Command Bar).

<b>Aggressiv</b>	Dine enheder nærmer sig, angriber og jager fjender, der er inden for deres synsfelt.
<b>Vogt (standard)</b>	Dine enheder nærmer sig og angriber fjender, der er inden for deres synsfelt. Når fjenden bliver neutraliseret eller trækker sig tilbage, vender dine enheder tilbage til deres positioner.
<b>Hold stedet</b>	Dine enheder bliver stående, men skyder mod fjendtlige enheder, der kommer inden for rækkevidde. Bemærk: Denne kampstilling er nyttig til defensive taktikker eller artillerienheder.
<b>Indstil skydning</b>	Enheder i denne kampstilling besvarer ikke fjendens beskydning eller sætter efter fjendtlige styrker. Bemærk: Denne kampstilling er nyttig for enheder, der opererer i det skjulte.

## VETERANENHEDER

Dine enheder optjener erfaring, i takt med at de angriber fjendtlige enheder og bygninger. Når en enhed har fået nok erfaring, bliver den forfremmet til veteranenhed. Et specielt ikon i kampvinduet angiver, at der er tale om en veteranenhed. Veteranenheder har bedre egenskaber i kamp.

- ▲ **Veteranenheder** udøver mere skade og har ekstra helbred (sammenlignet med almindelige enheder).
- ▲ **Eliteenheder** udøver mere skade og har ekstra helbred (sammenlignet med veteranenheder).
- ▲ **Helteenheder** udøver mere skade og har ekstra helbred (sammenlignet med eliteenheder). De angriber også hurtigere, helbreder sig selv automatisk og affyrer røde sporprojektiler.

## FORMATION-PREVIEW

Når du har mobiliseret en hær af en vis størrelse, vil du med tiden få brug for at organisere dine tropper i formationer. Med funktionen formation-preview slipper du for at prøve dig frem og organiserer dine tropper helt automatisk.

### Sådan bruger du formation-preview:

1. Vælg en gruppe af enheder
  2. Bevæg din markør til det sted i terrænet, hvor du ønsker dine enheder skal danne en formation.
  3. Tryk på **A** og hold den nede et sted på slagmarken. Et preview af din formation bliver nu vist.
  4. Bevæg **↻/↺** for at rotere din formation, så den har retning mod det punkt, du ønsker. Bevæg derefter **↻/↺** for at skifte kamplinje og tilpasse formationens bredde og dybde.
  5. Slip **A**. Dine tropper vil nu bevæge sig hen til det valgte sted og stille sig op i den formation, du så i dit preview.
- ▲ Prøv at bruge formationer i kombination med kampstillingen Hold stedet for at danne en forsvarslinje.

## GARNISONERING AF INFANTERI



Mange civile bygninger og enkelte andre strukturer kan garnisoneres med infanteri. Når du garnisonerer infanterienheder, er de beskyttede og får en bonus til deres angrebsrækkevidde. Fjender, der angriber garnisonerede enheder, skal først beskadige den garnisonerede bygning alvorligt, før de garnisonerede enheder automatisk forlader den.

Du garnisonerer en bygning ved at vælge den ønskede infanterienhed; placér derefter markøren over den bygning, du vil garnisonere. Markøren skifter nu til Garnisonering-markøren. Tryk på **A** for at give enhederne ordre til at gå ind i bygningen.

- ▲ Du fjerner enheder fra en garnisoneret bygning ved at vælge bygningen, trykke på **W** og holde den nede for at åbne bygningens Kommandobjælke (Command Bar). Vælg menupunktet Fjern garnisonering (Un-garrison) og tryk på **A**.

**Bemærk:** Nogle enheder, som eksempelvis GDI-grenader (GDI Grenadier), har angrebsfærdigheder, der øjeblikkeligt eliminerer enheder i garnisonerede bygninger.



## KASSER

Disse grå GDI-771g-kasser indeholder små overraskelser. Luk en op, og du vil finde noget nyttigt - fra lidt ekstra credits til et helbredsboost eller muligvis automatisk opgradering af dine enheder til veteranstatus.

- ▲ Du henter en kasse ved at beordre enheder til at rykke til dens position.



## TØNDER

De tønder, du fra tid til anden støder på rundt omkring på slagmarken, skal ikke forveksles med kasserne; de indeholder højt ustabile kemikalier, der har let ved at eksplodere. Prøv at skyde mod en tønde, når dine fjender er i nærheden af den.



# TAKTIK FOR ØVEDE

Der er stadig en del af lære, efter du har lært det grundlæggende, der er at vide om *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*. Bid mærke i de følgende tips for at opnå større succes på slagmarken.

## HÅNDBOG TIL BASEBYGNING

I *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* bruger du det meste af tiden i kamp. Men selv om kamptaktikker er vigtige, kan nogle slag vindes før de går i gang, hvis en af spillerne har bygget deres base med strategisk snilde. De beslutninger, du træffer tidligt i et slag, påvirker ofte udfaldet - så det er vigtigt, at du lærer at bygge en base hurtigt og effektivt.

### HURTIGE FIF

- ▲ Overvej at bygge en Kran (Crane) fra starten. Fordelen ved at bygge en kran er, at du kan opføre dobbelt så mange bygninger, end hvis du kun havde en Byggeplads (Construction Yard).
- ▲ Overvej tidligt i spillet at finde ekstra ressourcer og byg altid minimum en ekstra Harvester for hvert Raffinaderi (Refinery), du bygger. Harvestere sikrer, at din økonomi er i orden, og skal derfor beskyttes for enhver pris.
- ▲ Placer basens forsvarsværker der, hvor du er mest sårbar. Det er måske fristende at placere dine ubeskyttede Kraftværker (Power Plants) bagerst i din base, men en snu modstander vil udnytte dette.

### INAKTIVE BYGNINGER

Det er vigtigt, at du husker på, at enhver fordel en bygning giver (som eksempelvis evnen til at træne nye typer enheder) ikke er tilgængelig, hvis den bygning er inaktiv (når den mangler energi, f.eks.).

- ▲ En bygning, der bliver ramt af en EMP, betragtes som en inaktiv bygning. Derfor er det afgørende, at du til enhver tid beskytter din base mod EMP-angreb.

**Tip:** Glem ikke din base, når du befinder dig midt i kampens hede. Bliv ved med at bygge, indtil du har adgang til alle de enheder, opgraderinger og særangreb, du skal bruge for at vinde. (Find mere information om særangreb på s. 8.)

## KONCENTRERET BESKYDNING

Generelt er det bedre at eliminere modstanderens styrker én af gangen i stedet for at sprede dine angreb på flere enheder. En fjendtlig enhed, der er tæt på at blive neutraliseret, kan stadig påføre dine tropper stor skade, så det giver god mening at eliminere modstanderens tropper enkeltvis, så der bliver tyndet ud i deres kamplinjer. Forsøg at prioritere de farligste eller mest sårbare mål først.

## BYGNINGER UNDER ANGREB? SÆLG DEM

Hvis dine bygninger er under angreb og du ikke umiddelbart har mulighed for at redde dem, kan du eventuelt sælge dem, før de bliver ødelagt. Vær dog opmærksom på, at jo mere beskadiget bygningen er, desto færre credits får du.

## PAS PÅ INGENIØRER (ENGINEERS)

Selv om GDI-ingeniører (GDI Engineers), Nod-sabotører (Nod Saboteurs) og Scrin-assimilatorer (Scrin Assimilators) er forholdsvis svage enheder, har de alle den samme, vigtige funktion: de kan erobre fjendens bygninger, herunder teknologibygninger. Derfor undervurderer den snu kommandør aldrig betydningen af ingeniører.

- Det er lettere end du tror at få din ingeniør bag fjendens linjer. GDI og Nod kan bruge deres infanteris Tilkald transport (Call for Transport) til at flyve dem bag fjendens linjer. Scrin-assimilatorerne (Scrin Assimilator) bruger list og deres evne til at gøre sig usynlige, når de ikke bevæger sig.
- Ingeniører kan også erobre walker-enheder, som eksempelvis Juggernaut og Avatar Warmech, hvis de er gjort inaktive under kamp.

**Tip:** Hvis du vil føje spot til skade, når du har erobret en fjendens bygning, kan du sælge den med det samme eller få den til at spytte nye enheder til din egen hær ud.

## AVANCEREDE BEVÆGELSESDRER

Enhederne i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* er intelligente nok til at vide, hvordan de skal reagere i de fleste standardsituationer, når de skal tænke på egen hånd. Eksempelvis angriber de automatisk fjendtlige enheder, der kommer inden for rækkevidde. Men i takt med at du forbedrer dine spildfærdigheder, har du muligvis mod på at benytte de følgende, avancerede bevægelsesordrer for at få en taktisk fordel over dine fjender.

### ANGREBSMANØVRE

Når du beordrer en angrebsmanøvre, vil de valgte enheder stoppe og angribe enhver enhed eller baseforsvar langs deres rute. Dette er en effektiv måde at møde en fjendtlig styrke på eller storme en fjendtlig base.

- Du giver en angrebsmanøvre ved at vælge de ønskede enheder, og derefter trykker to gange på **A** et sted på slagmarken.

**Bemærk:** Du kan også angribe en neutral bygning ved at trykke to gange på **A**, mens du har valgt den ønskede, neutrale bygning.



## PANSERRETNING

Tankevogne og andre panserklædte køretøjer er mere sårbare, når de bliver angrebet fra flanken og mest sårbare, hvis de bliver angrebet bagfra. Brug denne viden til din fordel, så du kan beskytte dine styrker ordentligt.

## INFANTERISPÆRREILD

Når dine infanterienheder bliver beskudt, kan de søge dækning. Når det sker, vil du se dem smide sig på jorden. I denne position bevæger de sig langsommere end normalt, men forsvaret sig bedre grundet deres lave positur.

**Tip:** Generelt er et våben bedre til at lægge spærreild mod infanteri, jo kraftigere det er. Husk på dette, når du overvejer, hvordan du skal bruge og få bugt med infanterienheder.

## INFANTERIDÆKNING

Infanterienheder søger automatisk dækning bag genstande, når de bliver beordret hen i nærheden af civile bygninger og andre store genstande på slagmarken. Dækkede enheder er bedre beskyttede og næsten umulige at bruge spærreild mod.

**Tip:** Brug din viden om infanteriets mulighed for at søge dækning til at få overtaget mod fjender med samme styrkeforhold i byområder.

## SUPERVÅBEN

Alle tre fraktioner i *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* har mindst et supervåben - noget så ødelæggende, at det næsten kan smadre al modstand på kortet. Disse supervåben er ideelle i tilfælde af en kamp, der er gået i hårdknude - eksempelvis når din fjende har gravet sig ned. Men pas på - for når du opfører en supervåben-bygning, dukker starter en nedtælling, som både du og din modstander kan se. Så bliv ikke overrasket, hvis din fjende arbejder ekstra ihærdigt på at få dig med nakken, før tiden udløber.

**Bemærk:** Nedtællingen stopper midlertidigt, hvis din base ikke har tilstrækkelig med energiforsyning.

**Tip:** Selv om supervåben er ekstremt kraftige, er det ikke sikkert, at de afslutter slaget. Sørg for at have nogle styrker i reserve, så du kan nedkæmpe de tilbageværende, fjendtlige styrker.

# SPILDELE

## KAMPAGNE (CAMPAIGN)

Marts, 2047. En enorm atomildkugle lyser nattehimlen op og sprænger GDI's kommandocenter, der er i kredsløb om Jorden, til atomer. Den tredje Tiberium-krig er begyndt.

Tiberium. For GDI er det et fremmedartet materiale, der allerede har forurenset Jorden, gjort store områder ubeboelige og stadig spreder sig med foruroligende hastighed. For The Brotherhood of Nod, er Tiberium menneskehedens skæbne, en magtfuld substans, hvis komme blev spået af deres gådefulde leder, Kane. GDI ønsker intet andet end at udrydde Tiberium fra Jordens overflade; Nod ønsker intet andet end fuld kontrol over det, de mener er Jordens mest værdifulde ressource. Krigen bølger frem og tilbage over Tiberium og planetens fremtidige skæbne balancerer på en knivsæg.

Her kommer du ind i billedet, Kommandør. Vælg, hvilken side du er på, og begiv dig ud på slagmarken. Tiberium-krigens udfald lægger i dine hænder.

- Du starter en Kampagne Campaign) som en af fraktionerne ved at vælge SINGLEPLAYER fra hovedmenuen; vælg derefter enten GDI eller NOD.

**Bemærk:** Du skal gennemføre den første GDI-krigskampagne for at låse op for Nod-kampagnen.



- Efter du har gennemført en Kampagne-mission, får du tildelt en medalje. Typen af medalje afhænger af, hvilken sværhedsgrad, du har valgt. Medaljer for Udmærkelse (Superior Medals) bliver tildelt, hvis du gennemfører missioner på de højere sværhedsgrader. Klar alle bonusmål i en mission for at få tildelt et ordensbånd.
- Mellem missioner i kampagnedelen bliver du sendt tilbage til skærmen Krigsskueplads (Theater of War), hvor du har mulighed for at vælge din næste mission, gå til en anden Theater of War (hvis muligt) og genspille missioner, du allerede har gennemført. Denne skærm viser dig, hvilke medaljer du har fået tildelt i hver mission.



## TRÆFNING (SKIRMISH)

En træfning er en single player-kamp, hvor du spiller mod en eller flere modstandere, der er styret af computeren.

Sådan starter du en træfning:

1. Vælg EN SPILLER (SINGLE PLAYER) fra hovedmenuen og derefter TRÆFNING (SKIRMISH).
2. Vælg NY (NEW).
3. Vælg mellem to til fire computerstyrede spillere ved at vælge enten AI eller LUKKET (CLOSED) i hver boks.
4. Vælg den ønskede bane, antal ressourcer og startposition. Vælg, om kasser (Crates) skal bruges i spillet eller ej (læs mere på s. 10 for yderligere information).
5. Tryk på  for at vælge dit holdnummer, fraktion og farve. Tryk på  for at starte spillet.



## BRUGERTILPASSET AI

Du kan tilpasse måden computerens kunstige intelligens spiller på i både Træfninger og Multiplayer-spil med fire forskellige sværhedsgrader og fem forskellige personligheder. Dermed har du mulighed for at konfigurere spillet, så det passer til enhver smag.

### AI-PERSONLIGHEDER

Der er fire forskellige færdighedsniveauer, du kan vælge mellem til hver computerstyret spiller.

#### LET (EASY)

Anbefalet til uerfarne RTS-spillere eller dem, der gerne vil eksperimentere lidt. Forvent ikke den store modstand.

#### MELLEM (MEDIUM)

Anbefalet til de fleste spillere. Her får du en hård og lige kamp.

#### SVÆR (HARD)

Anbefalet til erfarne spillere, der gerne vil have en udfordring. AI'en spiller efter bedste evne for at vinde, uden på nogen måde at snyde.

#### BRUTAL

Anbefalet til hardcore-spillere, der vil kæmpe og vinde med mindst mulige margin - eller slet ikke. Brutal AI får dobbelt indtægt som den eneste snydebonus.

### AI-PERSONLIGHEDER

Der er fem forskellige AI-personligheder, der afgør hvilke gameplaytaktikker, dine modstandere benytter.

#### BALANCERET (BALANCED)

Denne personlighedstype foretrækker en hær med et miks af forskellige enheder og en varieret spillestil, der sætter lige stor vægt på angreb og forsvar.

#### BRUSHOVED (RUSHER)

Sørg hellere for at få forsvarsværkerne hurtigt sat op, for denne AI-personlighed går til angreb med det samme.

#### SKILDOPADDE (TURTLE)

Du skal kæmpe ihærdigt og med stor tålmodighed for at trænge igennem forsvarsskjoldet hos denne defensivt orienterede AI-personlighed, der også fokuserer på ressourceindsamling.

#### GUERILLA

Forvent det uventede fra denne AI-personlighed, der vil presse og forstyrre dig med hurtige, små militæringreb.

#### DAMPROMLE (STEAMROLLER)

Denne AI-personlighed foretrækker at mobilisere en stor, militær styrke. Målet er at knække dig ved at være dig talstærk overlegen.



# XBOX LIVE

Spil mod hvem som helst, når som helst og hvor som helst på Xbox Live®. Opbyg din profil (dit gamer kort). Chat med dine venner. Hent indhold på Xbox Live Markedsplads. Send og modtag stemme- og videomeddelelser. Kom med online, og deltag i revolutionen!

## TILSLUTNING

Inden du kan bruge Xbox Live, skal du tilslutte din Xbox-konsol til internettet via en hurtig forbindelse (f.eks. bredbånd) og tilmelde dig Xbox Live-tjenesten. På adressen [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) kan du se, om Xbox Live er tilgængeligt i dit område, og du kan få oplysninger om, hvordan du bliver tilsluttet Xbox Live.

## FAMILY SETTINGS

Ved hjælp af disse fleksible værktøjer, som er lette at anvende, kan forældre og plejere ud fra aldersgrænsen afgøre, hvilke spil unge spillere må få adgang til. Du kan finde flere oplysninger på [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

**REGISTRERING OG ABONNEMENT PÅKRÆVET FOR AT FÅ ADGANG TIL ONLINEFUNKTIONER. EA BETINGELSER & VILKÅR SAMT FEATUREOPDATERINGER KAN FINDES PÅ WWW.EA.COM. INTERNETFORBINDELSE PÅKRÆVET. DU SKAL VÆRE MINDST 15 ÅR FOR AT BLIVE REGISTRERET ONLINE.**

**EA KAN TRÆKKE ONLINEFUNKTIONER TILBAGE EFTER 30 DAGES VARSLING PÅ WWW.**

**EA.COM.**

## ONLINE-HOVEDMENU

### QUICK-PROFIL (QUICK MATCH)

Forsøger automatisk at finde en modstander, der bedst svarer til dit færdighedsniveau i et slag for to spillere.

### BRUGERDEFINERET (CUSTOM)

Tilpas indstillingerne for spiltype, antal spillere og rangerede eller ikke-rangerede spil: bliv derefter automatisk sat sammen med en modspiller (eller modspillere), der har valgt de samme indstillinger som dig.

### OPRET (CREATE)

Vær vært for et Xbox Live-spil. Vælg spiltype, antal spillere, bane, startressourcer, startpositioner og foretrukne fraktion - og afgør, om spillet skal være åbent (alle kan deltage), lukket (ingen kan deltage), bruge AI (med computerstyrede modstandere) eller privat (kun tilgængeligt med invitationer).

### RANGLISTE (RANKINGS)

Find ud af, hvem der hører til blandt toppen blandt *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*-spillerne.

### OVERORDNET STATISTIK (OVERALL STATS)

Se statistik fra dine onlineslag.

### BETINGELSER & VILKÅR (TERMS & CONDITIONS)

Læs EA's betingelser og vilkår.

- ▲ Du starter et brugerdefineret spil ved at vælge OPRET (CREATE) og derefter trykker på **A**. Angiv dine spilindstillinger og tryk på **A** igen. Herefter bliver en indlæsningssskærm vist.

## SPILEDE - ONLINE

Der er fire spildele online.

### Versus

Op mod fire spillere eller hold (eller AI-styrede modstandere) deltager i et alle-mod-alle-slag, hvor den sidste på slagmarken er sejrherren.

### Belejring (Siege)

Start spillet med en uigennemtrængelig sektion midt på kortet mellem dig og din(e) fjende(r). Når nedtællingen slutter, fjernes den uigennemtrængelige energimur, så alle krigsaktører kan passere. Den spiller, der først ødelægger alle enhedsproducerede bygninger eller alle enheder, vinder.

### Erobring (Capture and Hold) (CAH)

Hold kæmper om at erobre og forsvare forskellige kontrolpunkter fordelt rundt omkring på kortet. Forsvar kontrolpunkterne i et bestemt tidsrum for at optjene point. Den, der først når et fastansat antal point, vinder.


### Capture the Flag (CTF)

Et neutralt flag på kortet skal erobres og bringes tilbage til din base. Det første hold, der først bringer et fastansat antal flag tilbage til deres egen base, eller har flest erobrede flag, når tiden udløber, vinder.

### King of the Hill (KOH)

Konkurrerende hold skal kæmpe sig frem til - og forsvare - et kontrolpunkt midt på banen. Den spiller, der forsvare kontrolpunktet i længst tid (eller et angivet antal minutter, der er sat før spillet går i gang), vinder slaget.

## LIVE WHISPERING

Hvis du har et Xbox-kompatibelt headset tilsluttet, kan du skifte mellem at tale med alle eller kun direkte til din holdkammerat. Det gør du ved at trykke på .

## VISION CAM

Hvis dit Xbox Live Vision Camera er tilsluttet, kan andre spillere i lobbyen og spillet se dit billede.

- ▲ Hvis du ikke har et Vision Camera, bliver dit gamer billede vist - men du kan se de andre spilleres billeder, hvis de har tilsluttet deres Vision Cameraer.

## SÅDAN GEMMER OG INDLÆSER DU

Kampagnedelen bliver dit spil automatisk gemt efter hver mission, du gennemfører, hvis du vælger at fortsætte efter en gennemført mission. Hvis du vælger at afslutte, bliver du sendt tilbage til hovedmenuen, og dine fremskridt bliver ikke automatisk gemt. Du skal have en gamer profil for at kunne gemme og indlæse spil.

- ▲ For at indlæse et gemt spil skal du vælge SINGLE PLAYER i hovedmenuen. Vælg enten GDI eller NOD, og derefter INDLÆS (LOAD). Vælg et gemt spil fra listen og vælg derefter INDLÆS SPIL (LOAD GAME).
- ▲ Du gemmer et spil ved at trykke på  for at åbne pausemenuen. Vælg derefter GEM (SAVE).



© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA-logoet, Command & Conquer og Command & Conquer 3 Tiberium Wars er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Alle rettigheder forbeholdes. Alle andre varemærker tilhører deres respektive ejere.